スーパーファミコン®
SHVC-55
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
笑って
いいとも！
タモリンピック

Athena

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

このたびは、アテナのスーパーファミコン用ソフト「笑っていいとも！タモリンピック」をお買い上げ頂きましてありがとうございます。本品のご使用については予め、使用上のご注意、健康上の安全に関するご注意などをよくお読み頂き正しい使用法でお楽しみください。尚、この取扱説明書は大切に保管下さい。

もくじ

1.いよ
よしこ
ノルマ残/135
ころであなたのおなまえは?
あきこ
制服王

いよ開幕！

これがタモリンピックだ！

おなじみタモさん、タモリの「笑っていいとも」といえば、今や日本全国おヒルの定番です。豪華なお笑いタレントに今をときめくゲスト陣。まさに芸能界の登竜門ともいえる人気番組なのです。さて、君にその芸能界での（お笑いに限り？）今後の地位を約束すべく「笑っていいとも祭り」のレギュラー出演の依頼がまいこんだのだ！出番はあの人気コーナー「タモリンピック」。オリンピックならぬタモリンピックとは、ときにはカラダを使い、ときにはアタマを使い、毎週さまざまなショートゲームに挑戦して、各曜日のレギュラータレントが競いあう壮絶なコーナーなのだ！しかし、こんなチャンスはめったにナイぞ！さあ、「タモリンピック大賞」めざしてがんばろう！

というわけで、「笑っていいとも！タモリンピック」がテレビゲームになったのだ！スタジオの雰囲気を味わいながら、興奮の全ゲームを思うぞんぶん楽しもう。
また、遊び方もいろいろあるから、みんな自分にあった遊び方で楽しめるのだ。ゲームのはじめ方、えらび方など後ろのページをよく読んでおくれ。

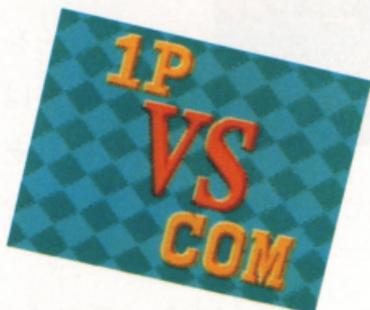
2: 楽しく遊ぼう!

ゲームスタート方法

スーパーファミコン本体の電源を切ったまま、「笑っていいとも!タモリンピック」のカセットを差しこみ電源をONにしよう。オープニング画面に続き、どんな遊び方をするか決定するモードセレクト画面があらわれるので、遊びたいモードを**十字ボタン**でえらび、SELECTまたは**Aボタン**をおそう。

Let's play game!

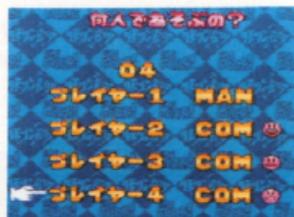
Fun!

Fun!

3: ゲームモード

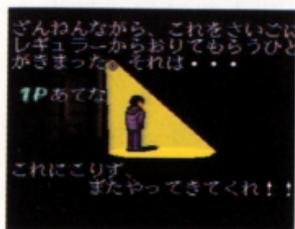
ストーリー
「めざせ！タモリンピック大賞」

何人かでワイワイ遊んだり、ストーリーを追って深く遊びたい人にはこのモードがおすすめだ。
ストーリーをえらぶと、プレイヤーは月曜日～木曜日の、ある曜日をうけもつ１つのチーム代表として他曜日チームと得点を競うことになるぞ。
ゲームは春夏秋冬の４シーズン（１シーズン４ゲーム）にわかれている。まず各シーズンの最初には、その４種類のゲームを決めるためのスロットが登場し、遊ぶゲームをきめるのだ。（各ゲームの遊び方はうしろのゲーム紹介を見てね）
また、オマケとして４種類のゲームが終了するごとにボーナススロットのチャンスがやってくるのだ。こうして、１年間をつうじて戦い、成績の一番よかったチームに「タモリンピック大賞」が贈られるのだ！

ゲームの進め方

まず何人で遊ぶかを入力しよう。「なまえをつけてね。」の画面が現れたら**十字ボタン（左右）**で人数を選び、続いて**十字ボタン（上下）**でそれぞれのプレイヤーの設定をしよう。コンピュータ内蔵のプレイヤー（COM）を指定する場合には、その強さを３種類のマークから選んでね。続いて芸名入力画面にスクロールするので**十字ボタン**で文字を選び、最後にＯＫを押そう。同様に職業を選んで、いざ、ゲームスタートなのだ！

やさしい　ふつう　つよい

●ボーナスゲームについて

ゲームはスロット。チェリーがでるか、スイカがでるか、はたまた7777がでるか。やくによってはポイントがふえたり、へったりすることがあるよ！やくはゲーム中の説明を見てね！

●ゲームオーバーについて

ゲームの成績が悪いとロストゲームとしてドクロマークが表示され、このマークが４つになるとゲームオーバーになってしまうよ。だけどドクロマークが３つまでなら次のシーズンにはこのいまいましいマークが消えて、心機一転ゲームにのぞめるのだ！

リハーサル
「とにかく遊ぶのだ！」

そう、とにかく遊びたい人におすすめなのが、このリハーサル。難しいことはさておき、19種類のゲームを自由に遊ぶことができるモードなんだ。リハーサルのモードをえらんだら、続いて遊ぶ人数を決める画面が表示される（ストーリーのなまえをつけてねと同様）。人数を決定したら、全ゲームの一覧表が表示されるので遊びたいゲームをえらぼう。また、一覧表が表示されている間にセレクトボタンを押すとリハーサル回数選択画面が現れる。1〜4回の中で遊びたい回数を選ぼう。(各ゲームの遊び方はうしろのゲーム紹介を見てね)

1つのゲームが終ると得点表があらわれ、一番成績優秀なプレイヤーが勝者となるのだ！設定回数分のゲームが終ると、再びゲーム選択画面が現れるのでここで挑戦したいゲームを選んでプレイしよう。

コンフィグ

「ちょっとおまけのお楽しみなのだ」

このモードでは、「ストーリー」「リハーサル」ともにゲーム内容をコントロールしたり、おまけ的に遊ぶことができるので、色々ためしてみよう！

サウンドテスト

ゲームに内蔵された好きなＢＧＭを選曲して音楽だけを楽しむことができる。

ＳＥテスト

ゲームの中に出てくる、いろんな効果音がたくさん入っているので、ドラムマシーンみたいに遊べるよ。

レベル

ゲームの全般の難易度を選べる。

- ●さる……………………初心者向き
- ●るいじんえん………普通よりやさしい
- ●ひと……………………普通
- ●うちゅうじん………上級者向き

の４種類のレベルが設定できるのだ。

せつめい

ゲームのルールなどを表示する親切モードだ。ＯＮにしておけば、一つのゲームが始まるたびに毎回説明が表示される。

基本操作方法

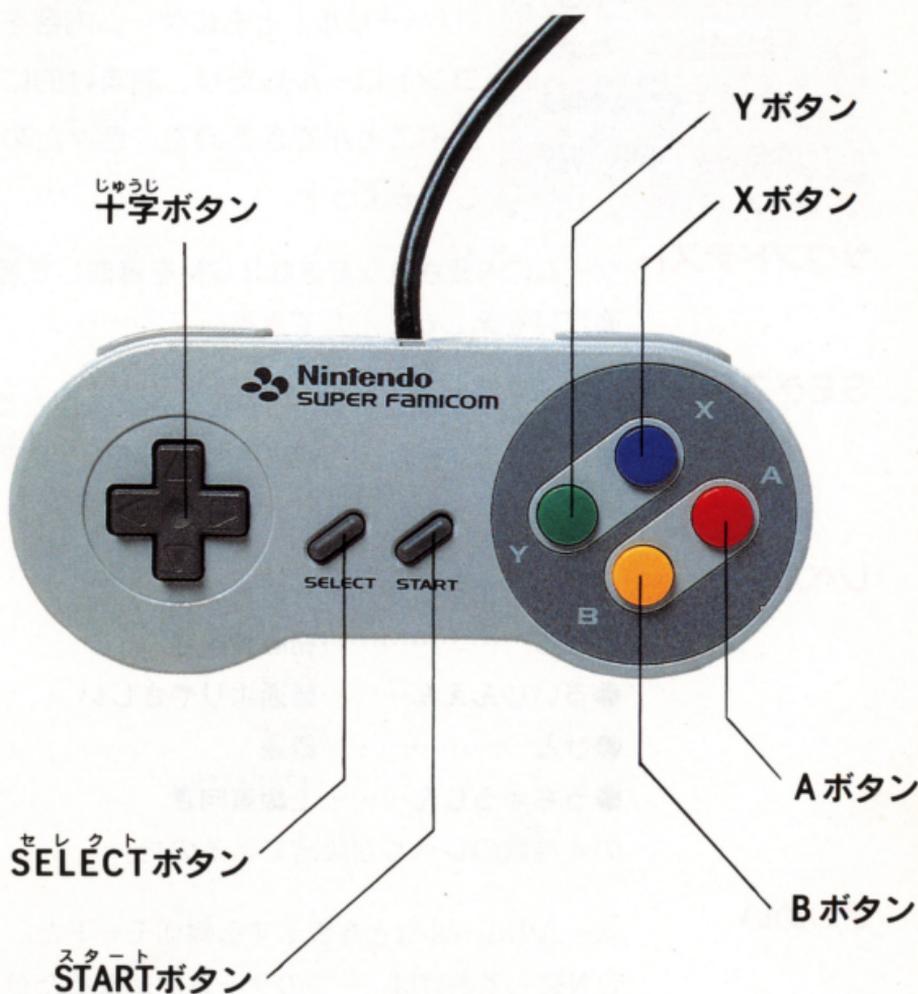
ミニゲームではゲームそれぞれに違った操作をしなくてはならないが、基本的な操作方法は次の通りだ。(各ゲームの操作方法はミニゲームのページを見てね)

Yボタン

Xボタン

十字ボタン

Aボタン

SELECTボタン

Bボタン

STARTボタン

十字ボタン………（上・下・右・左）モード、プレイヤーセレクトなどでカーソルの移動（選択）に使用します。

STARTボタン……タイトル画面でのゲームスタート。各セレクト項目を決定します。

SELECTボタン…画面抜け
リハーサル時ミニゲームの回数選択

Aボタン…………モードセレクト・プレイヤーセレクトの決定、画面抜けに使用します。またストーリーモードでは、ルーレットをストップします。

Bボタン…………ストーリー時、ルーレットをストップします。

Xボタン…………ストーリー時、ルーレットをストップします。

Yボタン…………ストーリー時、ルーレットをストップします。

※L・Rボタンは使用しません。

●コントローラーは自由に設定できるのだ。

ストーリー、リハーサル、どちらのモードでもプレイヤーセレクト時にMANの設定を使うコントローラーに連動して指定すれば座っている場所や、プレイ順に都合のいい設定ができるのだ。例えばひとりで遊ぶときも2コンを使いたければ、プレイヤー1にCOMを、自分をプレイヤー2にすればよいわけだ。

●ゲームルール

プレイヤーはバーテンダーとなり、シェイカーを振(ふ)ってカクテルを作(つく)るのだ。シェイカーを振(ふ)るには、**十字(じゅうじ)ボタン**の左右(さゆう)を交互(こうご)に入(い)れればOK。画面内(がめんない)の時計(とけい)の針(はり)がひと回(まわ)りする間(あいだ)に、決(き)められた数(かず)のカクテルを作(つく)ることができれば合格(ごうかく)だ。カクテルのノルマの数(かず)はレベルによって変(か)わってくるよ。

画面(がめん)のみかた

操作方法(そうさほうほう)

十字ボタン(左右)
…シェイカーを振(ふ)る
STARTボタン
…ポーズをかける

第1の遊戯

Clubパルマ

輝く太陽とそよぐ風。南の島でシェイカーをふるのがプレイヤーだ。決められた時間内に、キミはいくつのカクテルを作れるかな?

運動神経40%	計算力30%	直感力20%	判断力20%

●攻略の鍵はここだ!

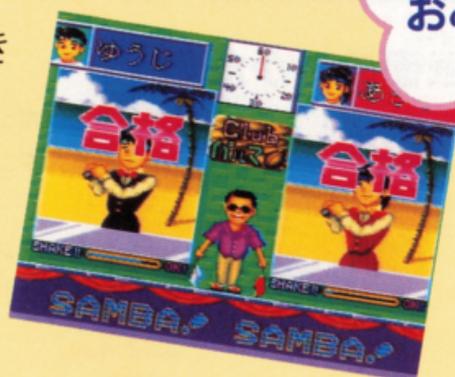
十字ボタンを確実に左右にいれよう!

十字ボタンがきちんと左右交互に入っていないと、シェイカーを振ってはくれないぞ。あせってめちゃくちゃに十字ボタンを叩いても、効率は悪いのだ。無理のないスピードで、リズミカルにボタンを入れるようにすれば、勝利は目の前だぞ。

両手を使うのもアリ?

左手の親指を十字ボタンの左に、右手の親指を十字ボタンの右に置いて連打すると、すごい速さでシェイカーを振ることができるよ。

ピンチになったときに使おう。

おみごと

●ゲームルール

バラバラになった絵をもと通りの1枚の絵に戻すパズル。12枚に分割された絵のコマを動かしながら、どのコマがどこに収まるのか考えながらゲームを進めよう。ただ、のんびり考えていると制限時間がなくなっちゃうよ！

画面のみかた

問題・解答パネル

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン "絵を動かす" 場合と
"絵を置く" 場合の決定
Bボタン…キャンセル
STARTボタン…ポーズをかける

第2の遊戯

12分割でポン!

バラバラになっている絵の断片。これをキミの絵画センスで1枚の絵に組み直してみよう。誰が一番「アーティスト」かな?

反射神経10%	記憶力60%	直感力50%	判断力50%

●攻略の鍵はここだ!

元の絵をしっかり記憶しよう!

ゲームがスタートする前に、しばらく元の絵が画面に写っているよね。この時に記憶力をフル稼働させて、元の絵の構図を覚えてしまおう。スタート前の集中力が勝負を決めるぞ。

絵の特徴をつかもう!

例えば「猫」の絵だって複雑そうだけど、手前のでっかい猫の特徴をつかめばバッチリさ。分かりやすい部分から組み立てていくのが勝利への近道なのだ。

●ゲームルール

部首が同じ漢字がパネルの中にいっぱい表示されるよ。その中から、画面左上（２Ｐの場合は右上）に指定された1つの文字を探し出しておくれ。どれも同じような漢字ばかりに見えるかもしれないけど、間違えないように。時間内に決められた数の正解がないと失格になってしまうのだ。

画面のみかた

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Ａボタン…決定
STARTボタン
…ポーズをかける

第3の遊戯

アルタの森へようこそ

TV番組でもおなじみの「漢字探し」のゲームだ。「漢字ってこんなにたくさんあったのね」なんてノンキに感心してたら負けちゃうぞ。

反射神経60%	記憶力60%	直感力10%	判断力50%

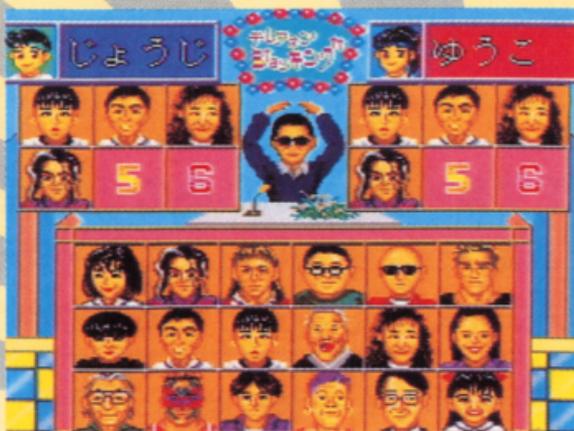
●攻略の鍵はここだ！

部首はみんな同じだから…

そう､たとえば「さかなへん」の漢字が出題されたとしよう。その場合､部首はどの字も「魚」になるよね。ということは、右側の「つくり」の部分だけ見れば､違いはわかるはずだ。違いのある部分だけを気をつけて見るようにしよう。

こうしてみるのだ！

探し方のヒントをひとつ

すべての出題は右側が違う「つくり」になっている。であるから、パネルを上から下に見ていくようにすればいいぞ。左右に探すよりもずっとラクなはずだよ。

●ゲームルール

まず画面上の1～6までのパネルに、下のタレントの顔が順番に現れます。その後に上のパネルはまた元の数字に戻るので、記憶した順に下のタレントの顔を選び、**Aボタン**で決定しよう。順番を間違えると、その時点で答える権利がなくなり、次の問題になってしまうのだ。制限時間はないから、（相手に負けない程度に？）じっくり考えよう。

画面のみかた

問題・回答パネル

サンプルパネル

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン…決定
STARTボタン…ポーズをかける

第4の遊戯

テレフォンショッキング

TV番組「笑っていいとも」の看板コーナーをゲームにしたモノ。タレントのそっくりさん(?)がたくさん登場してとってもにぎやか！なのだ。

反射神経20%	動態視力30%	記憶力80%	判断力20%

●攻略の鍵はここだ！

ひたすら記憶力の勝負!なのだ!

ゲームがスタートする前に表示されるタレントの顔の順番を、いかに覚えられるかが勝負。神経を集中させて順番を覚え込み、忘れないうちに入力してしまえば勝ちだ。

ズルイ戦法を少々!

自分が順番を忘れてしまって勝ち目はないとみたら「3番目はアレで、4番目はコレだったよなぁ」とかホラを吹いて相手を混乱させよう（笑）。やりすぎると仕返しされちゃうけどね。

●ゲームルール

画面中央に立っているコンピュータ・キャラの動きを真似ていくゲームです。プレイヤーは、**Aボタン**と**十字ボタン**の上下左右で計5種類の手品を出すことができるんだ。コンピュータ・キャラが出した手品に合わせて、同じ手品を出していっておくれ。間違った手品を出してしまうと、失格になってしまうので注意してね。

きえる

首まわし

は　な

カード

画面のみかた

操作方法

十字ボタン上…消える
下…首まわし
右…花
左…カード
Aボタン…金魚
STRATボタン…ポーズをかける

第5の遊戯

森田の手品教室

シルクハットに花、ハンカチとくれば……そう、手品。このゲームでは、華麗な手品を披露しながら、友達と反応スピードを競っていこう。

運動神経30%	反射神経80%	動態視力30%	判断力10%

●攻略の鍵はここだ！

手品の種類を覚えよう!

どのボタンを押せばどの手品が出るのか覚えてしまおう。最初はなかなかうまくいかないかもしれないけど、2～3回注意して遊んでみれば、すぐに覚えられるよね。

ミスをしないように!

あせらずに、落ち着いてコンピュータ・キャラの動きを見よう。ミスをしてしまうと失格になってしまうから、ゆっくりでも確実にボタンを押していくことが重要なのだ。

●ゲームルール

タモリが吹くサックスのメロディと同じメロディを“ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド”の８つの音の中から探して組み立てていこう。はじめに「リハーサル」で“ド・レ・ミ～”の音階が流れるよ。次に３つ以上の音で作られたメロディが流れるので、画面左下（２Ｐの場合は右下）の音符パネルの中から音を拾って、同じメロディを作っておくれ。“ド・ミ・ソ”の順で鳴ったな、と思ったら、Ａボタンでド・ミ・ソと順番に入力すればＯＫ。音が合っていれば正解になるよ。

画面のみかた

操作方法

十字ボタン…カーソル移動
Ａボタン…選んだ音符の決定
STARTボタン…ポーズをかける

第6の遊戯

サックスは最高

とってもユニークな「耳」を使ったゲーム。コンピュータの奏でるメロディを耳を使って探していこう。ミュージシャンになれるのは誰かな？

反射神経20%	記憶力50%	判断力30%	音感90%

●攻略の鍵はここだ！

メロディを忘れないように!

最初に演奏されるメロディを正確に覚えていられるかどうかが勝負。演奏されても、あせってすぐに音符を選び始めないように。頭の中で何回かリピートをかけてみよう。そうすれば、アタマの中にメロディが残るでしょ？音符はゆっくり、正確に選んでいこうね。

ほかの音にまどわされないように!

ゲームのＢＧＭや、時には一緒に遊んでいる友達の声も大敵。ボケッとしてると、そんなほかの音につられて、まちがった音符を選んでしまうぞ。

●ゲームルール

ゲームスタートの前に「このポーズをとってね。」の表示と一緒に、止まったグラフィックが表示されます。ゲームがスタートすると、グラフィックが動き始めるので、タイミングよく**Aボタン**を押して、先に表示されたポーズと同じグラフィックを写し止められれば合格だよ。タイミングがズレて違うポーズが写ってしまった場合や、制限時間内にシャッターを押せなかった場合は失格だからね。

画面のみかた

問題・解答（1P用）パネル

解答（2P用）パネル

操作方法

Aボタン
…グラフィックを止める
STARTボタン
…ポーズをかける

第7の遊戯

たもつる一座

たもつる一座の愉快な仲間たち。一座のみんなの様々なポーズを写真にバッチリ写そう。一瞬のシャッターチャンスを逃さないように！

反射神経30%	動態視力80%	記憶力50%	直感力20%

●攻略の鍵はここだ！

“タイミング” をつかもう!

写さなければいけないポーズが表示されるのは、動いているグラフィックの中のホンの一瞬。でも、グラフィックの動きは一定のパターンの繰り返しになっているので、タイミングをとってシャッターを押せばＯＫだ。繰り返しのパターンがどんなタイミングで現れるのかを素早くつかめばカンタンね。

記念撮影はにっこりと。

●ゲームルール

画面中央でサイコロが振られます。サイコロが止まったら、サイコロの“底面（地面とくっついている一番下の面ね）”の数字を答えておくれ。画面の左側（２Ｐの場合は右側）に１～３０までの数字が並んでいるので、その中から答えを選び、**Ａボタン**で決定すればＯＫだ。サイコロが複数振られた場合は、すべてのサイコロの底面の数字を合計した数字が答えになるよ。間違った数字を選ぶと失格になってしまうからね。

画面のみかた

問題スペース

解答パネル

操作方法

十字ボタン…カーソル移動
Ａボタン…答えの決定
STARTボタン…ポーズをかける

第8の遊戯

今夜はサイコロ

サイコロで出た目の早押しクイズ?いやいや、そんな単純なモンじゃないよ。このゲームでは「かくれた数字」を答えなきゃいけないのさ。

反射神経10%	記憶力10%	計算力70%	直感力10%

●攻略の鍵はここだ!

足して"7"になる数字は?

サイコロは、背中合わせの数字を足すとすべて"7"になるようにできているんだ。例えば上の面に2が出た場合は底面の数字は5、6がでた場合は1が底面の数字になるんだ。これさえ知っていれば、あとは頭の回転と計算能力の勝負だ!

サイコロが複数出た場合は?

上にでた目に足して7になる数字をそれぞれのサイコロで考えて、単純にそれを合計すればOKだ。計算をトチらないようにね。

●ゲームルール

カッパくんがうしろを向いている間にAボタンを押し続けて、プレイヤーのキャラクターを前に進めよう。カッパくんがうしろを向くと、メロディが流れ始めます。このフレーズが鳴り終わった直後にカッパくんが振り向くので、それまでにボタンを止めないと、動いているところを振り向いたカッパくんに見られて失格になってしまうぞ。少しづつ前進しながら、制限時間内にカッパくんのところまでたどりつければ合格だ！

画面のみかた

鬼（カッパくん）

プレイヤー

操作方法

Aボタン…押し続けるとキャラクターが前進

STARTボタン…ポーズをかける

第9の遊戯

カッパ君ころんだ

懐かしの「だるまさんがころんだ」をモチーフにしたミニゲーム。かわいいカッパくんの鬼と、いざ勝負！

運動神経10%	反射神経70%	動態視力30%	音感30%

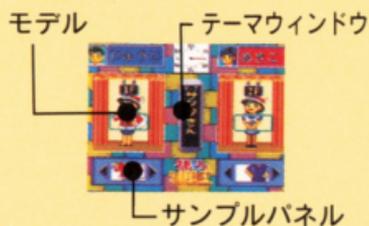
●攻略の鍵はここだ！

フレーズのクセを覚えよう!

カッパくんが振り向く前に鳴るフレーズは、鳴り始めてから鳴り終わるまでの長さのバリエーションがいくつかあるよね。何回か聴いていると「これはちょっと長めかな」という感じで予想がつくようになるんだ。そんなときはボタンを押す時間をちょっと長めにして、一気に前に進んでしまおう。

●ゲームルール

ゲームが始まると、画面中央のテーマウィンドウに制服の種類が表示されます。その表示された制服を下のサンプルパネルから選んで、モデルの服装を完成させていこう。頭にかぶるもの、上半身に着るもの、下半身に着るもの、とテーマにそって３つのパーツを選べれば正解だよ。「看護婦」のテーマのときに野球帽を選んだりしたらミスになってしまうからね。
制限時間にも気をつけて。

画面のみかた

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン…選ぶ制服の決定
STARTボタン…ポーズをかける

第10の遊戯

タモリの制服王

子供のころ遊んだ着せ替え人形。そんななつかしいイメージにピッタリのこのゲーム。テーマにあった服装を選んでおくれ。

反射神経60%	記憶力20%	直感力20%	判断力40%

●攻略の鍵はここだ！

似ている色を探していこう!

例えば「サンタクロース」の場合。もちろんコスチュームは赤と白に決まってる！そこで形よりもまず赤いものを探していけばいいのだ。サンタが青や黄色ということはないからね。こうして、色をヒントにしてさがしていくのがこのゲームの基本になるよ。

制服の特徴を想像してみよう!

例えば「お姫様」ならかんむり、「戦士」なら防具を身につけているよね。といったように、制服・コスチュームの特徴を見つけられれば、より速く正解にたどりつけるはずだよ。

●ゲームルール

1ワクから5ワクまでのトラックを、5匹(ひき)のイグアナがゴールを目指(めざ)して走(はし)ります。すべてのイグアナがゴールインしたら、左下(ひだりした)(2Pは右下(みぎした))の順位表(じゅんいひょう)にゴールしたイグアナの番号(ばんごう)を1位(い)から順(じゅん)に入(い)れていこう。イグアナの番号(ばんごう)が2→3→1→4→5の順(じゅん)でゴールした場合(ばあい)は、順位表(じゅんいひょう)には左(ひだり)から2→3→1→4→5と入(い)れることになるね。その後(あと)に結果発表(けっかはっぴょう)があり、ひとつでも順番(じゅんばん)を間違(まちが)っていると、失格(しっかく)になってしまうよ。

画面(がめん)のみかた

レース問題パネル

解答パネル

操作方法(そうさほうほう)

十字ボタン上…順位表の数字が1→5→4→3→2の順で入れ替わる

十字ボタン下…順位表の数字が1→2→3→4→5の順で入れ替わる

STARTボタン…ポーズをかける

第11の遊戯

イグアナレース

競馬の「写真判定」を知ってるかい？このゲームは、その写真判定をゲームにしたもの。走るのは馬じゃなくてイグアナだけどね。

動態視力90%	記憶力50%	直感力10%	判断力30%

●攻略の鍵はここだ！

頭の中で「写真判定」

ゴール前で何匹かのイグアナが固まっていると、どれが先にゴールしたのか分からなくなっちゃうよね。そんなときのコツは、ゴールした瞬間のグラフィックを頭の中で一瞬止めてしまうこと。そしてじっくり順位を確認してしまおう。

順位を声に出してみよう！

頭の中だけで考えていると、どうしても間違いが多くなる。そこで順位を確認するときに、声を出してみるのもいいかも。他のプレイヤーが混乱して順位をミスってくれるかもしれないしね（笑）。

●ゲームルール

画面中央に８つの「？」が並んだパネルがあります。ゲームが始まると、８つのパネルは何回かバラバラに裏返ります。そのときに見えたパネルの裏の数字を、左下（２Ｐの場合は右下）の回答用のパネルに入れていっておくれ。回答用のパネルの８つの数字が決まったら、**Bボタン**を押して答えを決定だ。正解なら合格、８つのうちひとつでも間違っていると失格だよ。制限時間内に答えを決定できないときも失格になっちゃうからね。

画面のみかた

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン…パネルの数字の入れ替え（0～9までボタンを押すごとに数字が変わる）
Bボタン…Aボタンの逆に数字を送る
STARTボタン…ポーズをかける

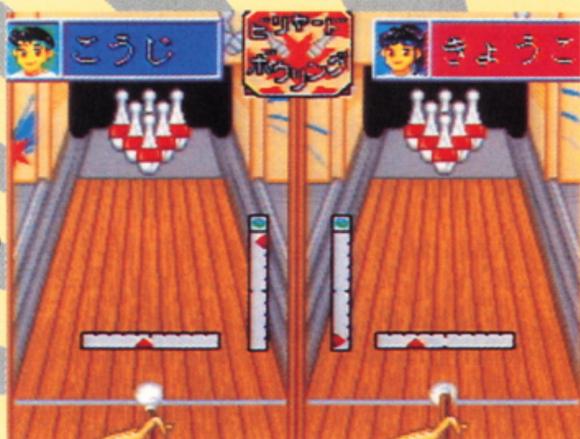
みんなで丸暗記

数字って計算するのも難かしいけど、単純に覚えるだけでも結構難かしいよね。そう、ここではその「数字の丸暗記」に挑戦してもらいましょう。

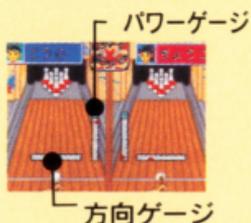
動態視力70%	記憶力40%	直感力10%	判断力10%

●攻略の鍵はここだ！

中央のパネルを見よ!

自分のパネルと中央のパネル、どっちを見ていたらいいのか困っちゃうよね。答えはズバリ中央のパネルだ。「ボタンを何回押せばどの数字になるか」「カーソルは今どこのパネルにあるか」という点を覚えていれば、自分のパネルは見ていなくても操作はできるでしょ。これぞ「みんなで丸暗記」の極意！

●ゲームルール

ゲームが始まったら、まず縦のパワーゲージをAボタンで止めよう。高いところでとめれば、それだけ早い玉をつけるんだ。次に横の方向ゲージで、玉の転がっていく方向を決定しよう。まん中でとめれば、まっすぐ転がっていくんよ。6本あるピンのうち、4本以上の倒せば合格だ。

画面のみかた

操作方法

Aボタン…動いているゲージを止める

STARTボタン…ポーズをかける

第13の遊戯

ビリヤードボウリング

一世を風靡したあのビリヤード。そして、近頃人気復活のボウリング。この2つが合体すると…。こ～んなゲームになりました。

運動神経20%	反射神経20%	計算力50%	判断力40%

●攻略の鍵はここだ！

強い玉をつこう！

ピンはできるだけ強い玉を当てた方が倒れやすい。パワーゲージの動きをよく見て、できるだけ高いところで止めるようにすればＯＫだ。
また、強い玉のほうがボールが左右に曲りにくい。強い玉をついておけば、方向ゲージでちょっとくらいミスをしても合格できるはずだよ。

●ゲームルール

制限時間つきのコワ～イしりとりだ。ゲームが始まると、まず画面中央上の爆弾の上にパネルが表示される。このパネルに描いてあるものが“きつね”だとすると、プレイヤーは“ね”のつくものが描かれているパネルを下のサンプルパネルからさがし出して、**Aボタン**で答えるのだ（この場合の答えは“ねずみ”ね）。答えが正解なら、1度コンピュータが間で解答をだし、今度は2Pのプレイヤーが答えをさがす番になるよ。制限時間は、赤い導火線が爆弾にたどりつくまで。さきに爆弾を爆発させてしまったり、“ん”のつくパネルを答えてしまったりすると負けだ。

画面のみかた

前の答のパネル
導火線
サンプルパネル

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン…答えるパネルの決定
STARTボタン…ポーズをかける

第14の遊戯

ドッカンシリトリ

「なんだ？シリトリか」って？いやいや、このゲームはそんな単純なものじゃないよ。時間内に答えられないと、あぁ！爆弾の導火線に火が！

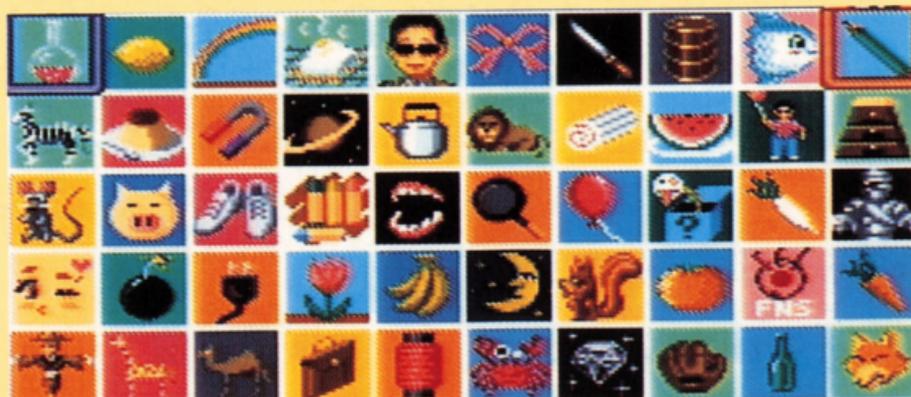
運動神経30%	反射神経50%	直感力70%	判断力30%

●攻略の鍵はここだ！

“ん” のつくパネルに気をつけて!

パネルの中には、最後に “ん” の文字がつく言葉も入っている。そんなパネルを選んでしまうともちろんドッカ〜ン。あせらず、冷静にパネルを選んでいこう。

サンプルパネルにはこんな言葉が描かれているよ!

どの絵がどの言葉なのか、下の一覧表をおおいに活用しよう。でも、絵のおかれる位置は毎回違うので、要注意。

フラスコ	レモン	にじ	もち	タモリ	リボン	ナイフ	ドラム缶	マンボウ	エンピツ
シマウマ	プリン	じしゃく	どせい	やかん	ライオン	ナルト	すいか	こども	とびばこ
ねずみ	ブタ	くつ	くれよん	いれば	フライパン	ふうせん	びっくり箱	だいこん	ミイラ
ウィンク	ばくだん	プラグ	チューリップ	バナナ	つき	リス	みかん	フジテレビ	ニンジン
かかし	キリン	らくだ	カバン	ちょうちん	カニ	ダイヤモンド	グローブ	ビン	きつね

●ゲームルール

実際のロシアンルーレットは完全に“運”だのみのゲームだけど、タモリンピックのロシアンルーレットはチョットちがう。回るルーレット（弾倉）に合わせて、いかに正確にコントローラのボタンを押せるかを競うゲームなんだ。ゲームを始めると、画面中央の弾倉が回り始めるので、弾倉の黒い部分が一番上（赤い位置）にきたところで、タイミングよく**Aボタン**を押して弾倉を止めておくれ。赤い位置以外のところで止まってしまうと弾丸が発射されてしまい（ドカン！）失格だよ。表示されているノルマ数をクリアすれば合格だよ。

画面のみかた

操作方法

Aボタン…弾倉の回転を止める

STARTボタン…ポーズをかける

第15の遊戯

ロシアンルーレット

数分の1の確率に運命をゆだねる華麗なゲーム「ロシアンルーレット」。はてさて、われらがガンマン（プレイヤー）の運命やいかに？

運動神経60%	反射神経20%	計算力30%	判断力50%

●攻略の鍵はここだ！

タイミング命!

くるくると回転する弾倉。最初はなかなかうまく止められないよね。コツは、あせらずに回転を見ながら、弾丸の入っていない黒い部分が上にくるタイミングをつかむこと。いきなり押そうとしないで、リズムを大切にね。

●ゲームルール

ルールはいたってカンタン。コントローラーのＡ,Ｂ,Ｘ,Ｙの４つのボタンを、ひたすら連打！連打！なのだ。制限時間内に連打の回数がノルマの数を越えれば合格だよ。４つのボタンは、どのボタンをどれだけ連打してもＯＫ。４ついっぺんに叩いたっていいよ。

画面のみかた

A,B,X,Yそれぞれの連打数

残りのノルマ数

操作方法

Aボタン…連打！
Bボタン…連打！
Xボタン…連打！
Yボタン…連打！
STARTボタン…ポーズをかける

第16の遊戯

みんなでカズダンス

サッカーでゴールが決った瞬間ほどそう快なときはないよね。思わず踊り出したくなっちゃうその喜びを、ボタンの連打で表現しようぜ。

運動神経80%	反射神経20%	計算力20%	判断力20%

●攻略の鍵はここだ！

持ち方を変えてみよう!

A,B,X,Yの4つのボタンをフルに使わなきゃいけないというと、ふだんゲームを遊んでいるときのようなコントローラの持ち方じゃ、ちょっと効率が悪いよね。そこで、コントローラの持ち方をいろいろと変えてトライしてみよう。持ち方によっては、見違えるほど早く連打ができるものもあるはずだよ。

右手左手フル活用

持ち方の一例をあげておこう。左手の人差し指と中指をそれぞれY,B,同じく右手の人差し指と中指をA,Xと置いてコントローラを持つ。ね、これなら4つのボタンを均等に連打できるでしょ。ほかにもいろいろ試してみておくれ。

●ゲームルール

ゲームが始(はじ)まる前(まえ)に、タモリがY,B,Aのそれぞれのボタンに対応(たいおう)するポーズを見(み)せてくれるので、それをしっかり覚(おぼ)えておこう。ゲームが始(はじ)まると、タモリは先(さき)に見(み)せた3つのポーズを順不同(じゅんふどう)でくり返(かえ)していくので、ポーズが見(み)えたら次(つぎ)のポーズがでないうちに、Y,B,Aのどれかのボタンを押(お)していこう。ちがったポーズのボタンを押(お)してしまったり、ボタンを押(お)せないうちに次(つぎ)のポーズがでてしまった場合(ばあい)はミスになってしまうよ。また、レベルによってはポーズが七変化(しちへんげ)なるぬ三変化(さんへんげ)するのだ。さあ、ついてこれるかな？

画面(がめん)のみかた

操作方法(そうさほうほう)

Y,B,Aボタン
…それぞれのボタンにポーズが対応
STARTボタン…ポーズをかける

第17の遊戯

タモリのCHA CHA CHA

「赤あげて、白あげないで〜」は、みんな知ってる旗上げゲーム。旗のかわりに、タモリのミョーなポーズでゲームってのは、いかがでしょうか。

反射神経50%	記憶力10%	直感力10%	判断力30%

●攻略の鍵はここだ！

ポーズをしっかり覚えよう!

これに尽きる。なんとも言葉で表現しづらいポーズをとるので（笑）、しっかり見ていないとスグに忘れちゃう。ゲーム開始前の数秒間に神経を集中させよう。

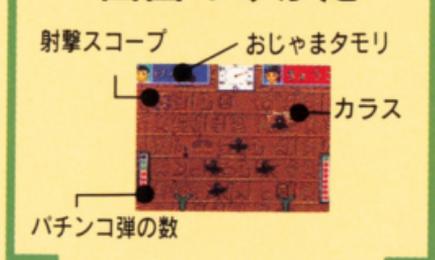
ポーズをとらないポーズ？

な〜んにもポーズをとらない状態、つまり“立ったままのタモリ”というポーズもある。まどわされないように要注意！だね。

●ゲームルール

壁画の中からあらわれるカラスを、射撃スコープで狙って撃ち落とそう。射撃スコープ（玉が当たるポイント）は、**十字ボタン**で動かせるけど、画面内を常に自動的に移動している（止められない）ので、うまくカラスの動きに合うように動きを調節しよう。ノルマ数以上のカラスを打ち落とせれば合格だ。カラスは完全に壁画からでた状態（黒い状態）にならないと弾は当たらないよ。パチンコの玉は全部で８発。ムダ玉を使わないようにね。

画面のみかた

射撃スコープ
おじゃまタモリ
カラス
パチンコ弾の数

操作方法

十字ボタン…射撃スコープの移動
Aボタン…パチンコの発射
STARTボタン…ポーズをかける

第18の遊戯

カラスでパッチン

ひょこひょこと飛び回るカラスを、パチンコで狙い撃ちだ！どこからともなく現れるおじゃまタモリにまどわされないように！

運動神経30%	反射神経70%	動態視力60%	直感力50%

●攻略の鍵はここだ！

おじゃまタモリはホントに邪魔!

画面内をウロウロしているサングラスの“おじゃまタモリ”は撃ってもポイントにならない。カラスと同じ色なので、けっこうやかましいよね。玉数に余裕があれば、撃ってしばらく動きを止めることもできるよ。

射撃スコープの動きに馴れよう!

射撃スコープを、カラスの動きに合わせるのがムズかしいよね。馴れるまではあまりムダ玉を使わないように。

●ゲームルール

ゲームが始まると、動物たちの輪が回り始めます。輪の中央にプレイヤーがさがしだす動物が指示されるので、その動物が回っている輪の中に何匹いるか考えよう。数が分かったら、左端（2Pの場合は右端）の解答パネルで数字を合わせて、**Aボタン**で答えを決定だ。制限時間もあるので注意。何回かゲームを繰り返し、ノルマ数以上の正解があれば合格になるよ。がんばり過ぎて、目を回さないように！

画面のみかた

プレイヤーが探す動物

解答パネル

操作方法

十字ボタン…カーソルの移動
Aボタン…答えの決定
STARTボタン…ポーズをかける

第19の遊戯

ペット自慢はおおさわぎ

グルグル回る動物たちのワッ！ゾウは3匹、イヌは2匹、パンダは4匹、ライオン5匹。あれあれっ！ブタって何匹いたっけ？

動態視力70%	記憶力30%	計算力20%	判断力20%

●攻略の鍵はここだ！

特徴を覚えておこう!

特にライオン、イヌ、サルといった似たような色の動物たちが固まっているときがやっかい。“耳が白いのはライオン”“ちょっと赤っぽい顔はサル”といった感じで動物たちの特徴を覚えておくとやりやすいぞ。

目の動きを回転に合わせよう!

一定の場所だけ見ていると間違えやすいぞ。輪の動きと目の動きを合わせみよう。ねっ、見やすいでしょ？目が回るけど（笑）。

株式会社 アテナ
〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2三條本社ビル4F
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。